

"Come on, guys. We gotta go !"

Pour tout le tour, +2 au dé pour les ruptures de contact.

Encerclés et pris sous un feu dense, les Rangers et Delta n'eurent d'autre choix que d'avancer à découvert.



123456

"We need some help down here"

-1 VO pour deux blocs ennemis en terrain clair

Des snipers de la Delta Force tiraient directement depuis les hélicoptères en appui aux troupes au sol.



123456

"Super 64 is going down !"

Seuls trois blocs par impulsion peuvent être activés ce tour, le CDU n'apporte aucun bonus.

A 16:41, le second Black Hawk est abattu, aggravant encore la confusion du commandement.

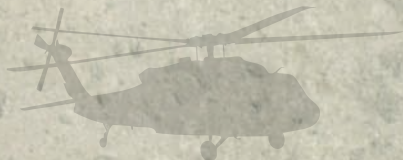


123456

"No clear target"

Pas de mission appui 3D (sauf éclairage) pour ce tour.

La proximité entre les forces des deux camps compliquait la tâche des MH-6 Little Bird.

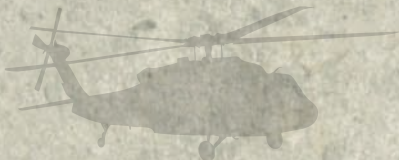


123456

"No clear target"

Pas de mission appui 3D (sauf éclairage) pour ce tour.

La proximité entre les forces des deux camps compliquait la tâche des MH-6 Little Bird.

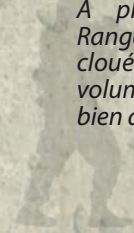


123456

"We're taking heavy small arms fire"

Pour tous les blocs, le mouvement est limité à 3 PM. Les blocs effectuant une action ne peuvent pas bouger. Ne s'applique pas aux impulsions arrivant en renfort.

A plusieurs reprises, les Rangers furent littéralement cloués sur place par un volume de feu très dense, bien que peu précis.



123456

"There ain't another route"

Un bloc ONU peut entrer dans un hex occupé par un pion population. Lancer 1D10 :

0 à 1 - corps à corps

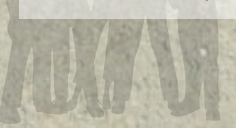
-1VO, stopper le mouvement, retirer le pion population

2 à 4 - repoussés

Le bloc est replacé sur l'hex précédent, stopper le mouvement

5 à 9 - panique

Le bloc peut poursuivre son mouvement, retirer le pion population



123456

"There ain't another route"

Un bloc ONU peut entrer dans un hex occupé par un pion population. Lancer 1D10 :

0 à 1 - corps à corps

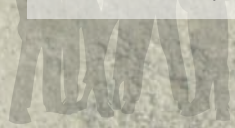
-1VO, stopper le mouvement, retirer le pion population

2 à 4 - repoussés

Le bloc est replacé sur l'hex précédent, stopper le mouvement

5 à 9 - panique

Le bloc peut poursuivre son mouvement, retirer le pion population

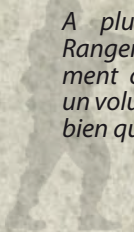


123456

"We're taking heavy small arms fire"

Pour tous les blocs, le mouvement est limité à 3 PM. Les blocs effectuant une action ne peuvent pas bouger. Ne s'applique pas aux impulsions arrivant en renfort.

A plusieurs reprises, les Rangers furent littéralement cloués sur place par un volume de feu très dense, bien que peu précis.



123456